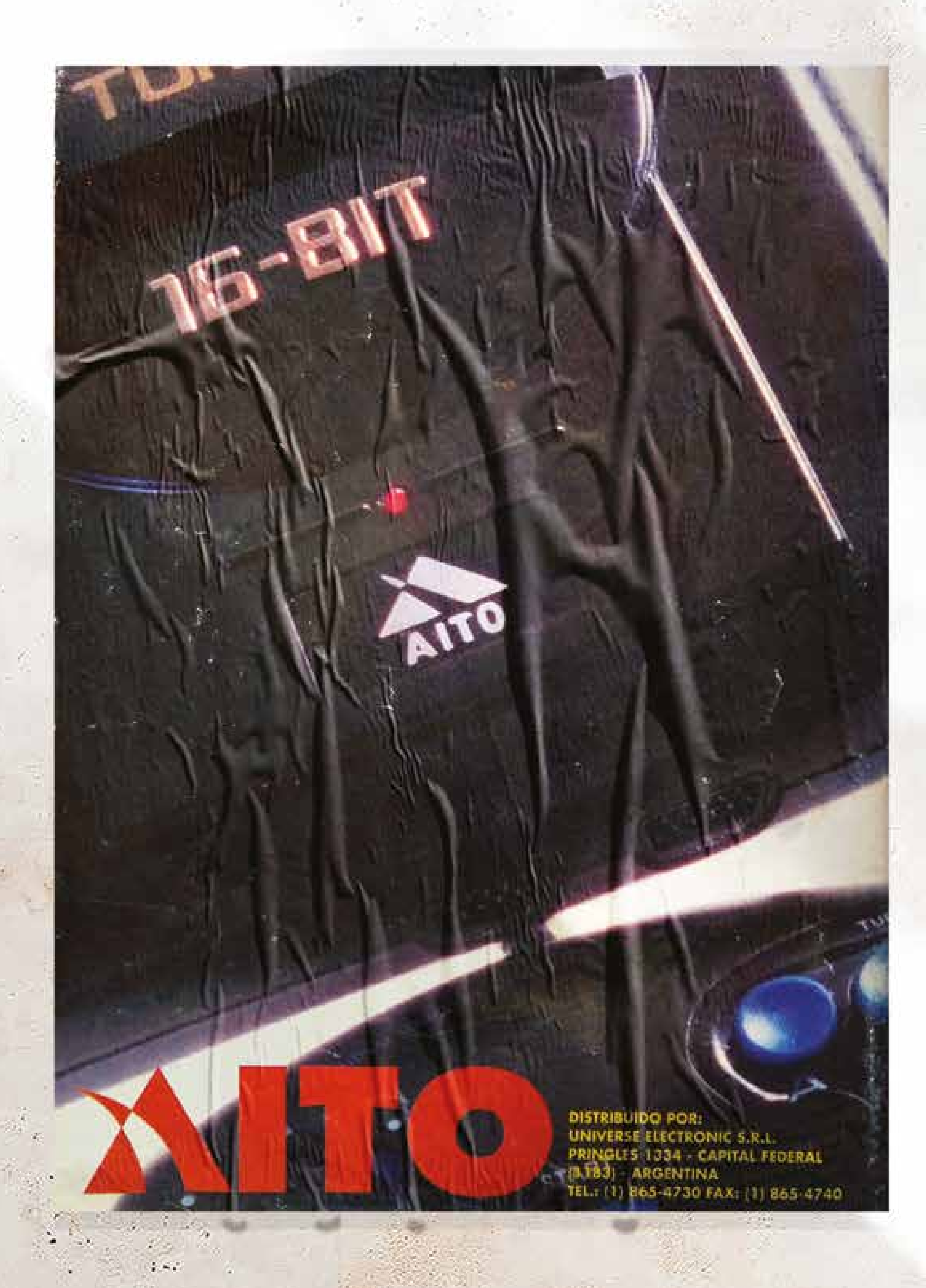

LA REVISTA DE LA GENERACIÓN DE 8 Y 16 BITS
Replay
N23
ISSN 2545-739X · AÑO 4 · NÚMERO 23
JULIO 2020 · ARGENTINA $150



REVISTAREPLAY.COM.AR





Mañana es mejor

"Aunque me fuercen, yo nunca voy a decir que todo tiempo pasado fue mejor", decía Spinetta en "Cantata de puentes amarillos".

Esta cuarentena con continues infinitos, como a varios, me obligó a acomodar las cosas. No en mi cabeza, a la que con toda esta situación no se le puede pedir mucho, sino en el poco espacio que queda en los placares. Y sí, me topé con algunos joysticks, cartuchos, cables, adaptadores y demás cosas a las que tuve que darles nueva ubicación –léase casa de padre, madre o tutor, por supuesto–. Allá fueron dentro de un bello tupper el Family Game, el Super Nintendo y la Game Gear. Todos con sus respectivos cartuchos.

Por supuesto que, al segundo de no tenerlos, ya extrañaba la sensación física de usarlos. Poner el cartucho y ¡a jugar! (me sigue pareciendo mágico que en una placa haya un juego, sí).

¿La solución? Distraerme reacondicionando la Raspberry. Qué linda y fiel maquinita. Hermosa para aprender a programar. La podés tunear de mil maneras fácil y rápido. Y al toque estar jugando a lo que quieras. Ideal para lugares con poco espacio pero mucho amor por los jueguitos. Justo lo que necesito hoy.

Podría decirles que buscando el formato ideal para jugar entendí que soy fan de los formatos en sí. Las ideas, historias y capacidades que hay en ellos. Otra manera de jugar.

▶ JUAN IGNACIO PAPALEO

equipo Replay | Año 4 · Nº23
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · SEGUNDA ÉPOCA · Julio 2020

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Enrique D. Fernández, gBot
Colaboran en este número: Ezequiel Leis, Franca Quarneti **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de julio de 2020.

REVISTAREPLAY.COM.AR











Nuestras redes sociales las administra: cemece.com.ar



Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net



▶START

SALTYBET, EL CASINO DE LOS SUEÑOS

¿Jason Vorhees contra un Nokia 1100? ¿Heidi contra Peppa Pig? ¡Hagan sus apuestas!

▶ POR GBOT

El M.U.G.E.N (del cual hablamos un poco en la nota del *The Black Heart* de *Replay* #13) es un motor de juegos de pelea en 2D totalmente personalizable. Nos permite agregar todos los personajes que queramos para poder construir el juego de pelea ideal. Por eso no es raro que al momento de buscar personajes para instalar nos crucemos con algún Chuck Norris que te mata de un golpe o un Ronald McDonald prácticamente inmortal. Son personajes muy entretenidos, con especiales tan vistosos como ridículos, pero pelear contra ellos es más que frustrante. ¿No sería interesante ver cómo pelearían esos dos personajes, uno contra el otro, en la máxima dificultad? La respuesta a esta pregunta es la página SaltyBet.

Mitad transmisión de Twitch y mitad casino en línea, Saltybet se autodefine como un juego gratis donde los espectadores pueden apostar por su luchador preferido controlado por la máquina, las 24 horas del día. Estas apuestas se hacen con Salty Bucks, una moneda virtual que no tiene ningún tipo de valor. Si la suerte no nos acompaña y las perdemos todas, la página nos vuelve a dar gratis más Salty Bucks para seguir jugando.

Para hacer que las peleas sean lo más parejas posible, los personajes instalados en SaltyBet participan cada tanto en *Matchmaking*, peleas clasificatorias para determinar si quedan en el nivel más bajo (P Tier), intermedio (B Tier), avanzado (A Tier) o alto (S Tier) en la página, dependiendo de sus resultados. Cuando un personaje es exageradamente bueno, se lo mueve manualmente a un nivel superior, el XTier. Hay muchísimos personajes de juegos clásicos y todavía más personajes originales.

Además de este modo de clasificación, también hay otros modos como *Exhibition* (peleas a pedido, donde pueden participar hasta 4 personajes a la vez) y, por lejos, el más entretenido: los torneos por eliminación. En cada uno de estos torneos vamos a participar con un monto determinado de Salty Bucks, separado de los Salty Bucks que tenemos en nuestra cuenta. Cuando el torneo termina, lo que ganemos se suma a nuestro total. Estos modos van rotando a lo largo del día para hacer más variada la experiencia.

Si quieren participar, lo único que necesitan es una cuenta en la página. Esta cuenta va a ir subiendo de nivel a medida que hagan apuestas. Lo único que cambia es la imagen que acompaña a nuestro nombre de usuario y el monto que nos dan cada vez que nos quedamos sin un Salty peso.

Si no les interesa apostar y solo quieren ver a dos personajes manejados por la computadora moliéndose a golpes, pueden ver la transmisión en la cuenta de Twitch de Salty Bet. La mejor parte de funcionar a través de Twitch es que tenemos disponible el chat, no solamente para hablar con los demás participantes, sino para tipear comandos útiles como “!bracket” (te da una grilla del torneo que se está jugando) o algunos menos útiles como “!yuri” o “!alan” (que tienen que probar para verlos).

Como frutilla del postre, cuando hay algún evento competitivo de juegos de pelea (como la EVO, que este año se celebra el 31 de julio), la página deja de lado su formato habitual y nos permite apostar por los competidores de esos eventos en vivo, retransmitiendo el stream de Twitch en su página. ¿No es genial?

NINTENDO AL DESNUDO

Una importante filtración de datos ocurrida en una empresa contratada por la gran N puso al descubierto información técnica sensible que ahora está disponible para todos.

POR KABUTO

Nintendo, quizá la empresa del mundo de los videojuegos más reticente a la hora de brindar información sobre sus productos, fue víctima de un "hackeo" (aunque poco se sabe del cómo y cuándo) por el cual una gran cantidad de información fue posteada en el infame imageboard 4chan y luego, alojada en páginas como resetera.com, donde sigue disponible.

La información filtrada va desde versiones primitivas de los clásicos juegos de *Pokémon* para Gameboy hasta el mismísimo código fuente de la Nintendo Wii. También incluye documentos de diseño de varias de sus consolas portátiles y demos de juegos de Nintendo 64 y Nintendo Gamecube jamás mostrados al público.

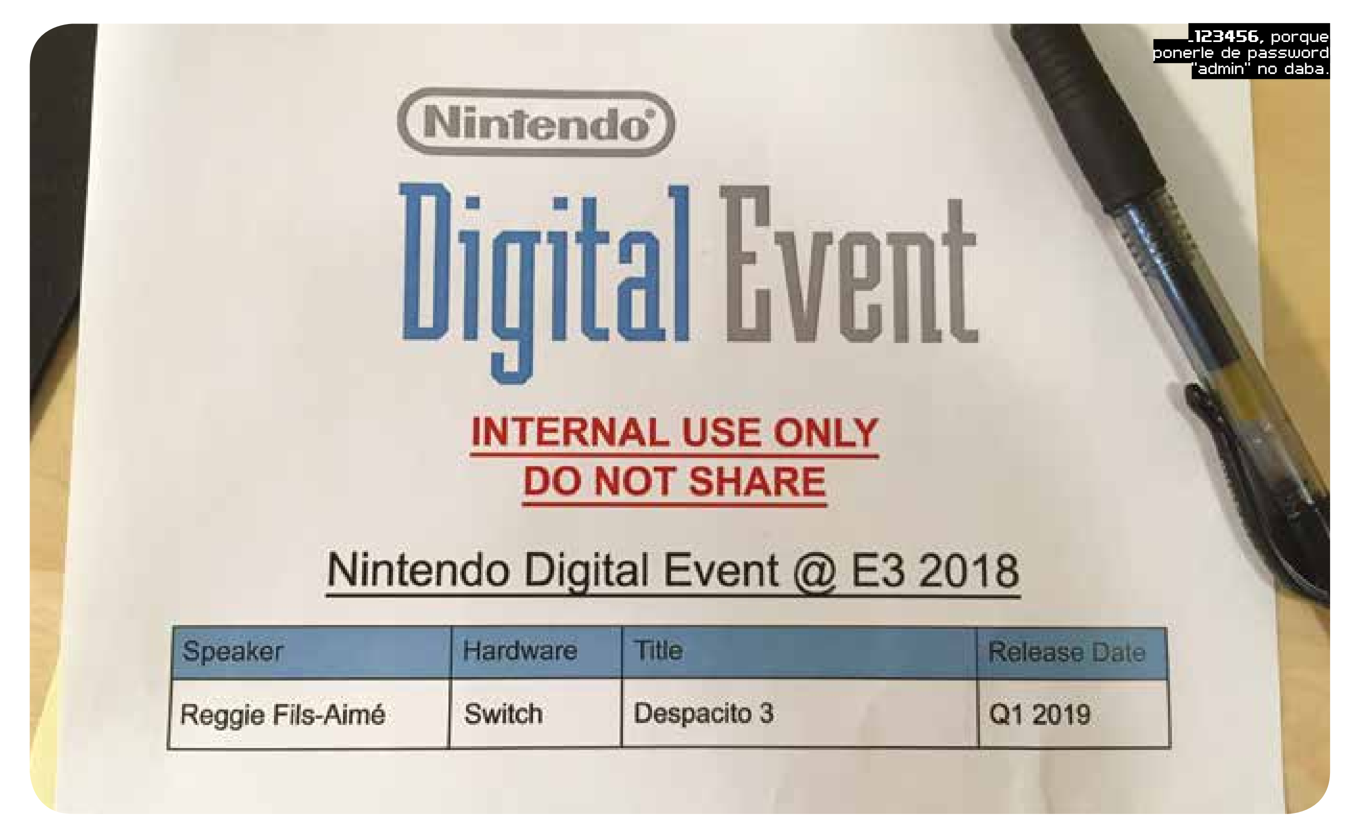
El nivel de detalle de algunos documentos de desarrollo es tal que con los ficheros verilog filtrados (verilog es un lenguaje de descripción de hardware) podrías armar tu propia Wii en casa, paso a paso.

Esta fuga de información se dio en el marco de otro problema reciente de seguridad que tuvo Nintendo sobre sus cuentas para la plataforma Nintendo Switch Online. Aparentemente, la responsabilidad de esta fuga de material sensible de la gran N sería de la subsidiaria BrandOn, que trabajó con Nintendo en el diseño de la Wii.

Más allá de las causas, estas filtraciones le dan a la comunidad la posibilidad de preservar algo que, generalmente, a las empresas poco les importa. Conociendo el historial de pérdidas irreparables que tienen centenares de compañías como consecuencia de prácticas destinadas originalmente a mantener el secreto empresarial y los derechos de explotación comercial de su software propietario, esta fuga de material es, para aquellos que se dedican a la arqueología digital, una posibilidad invaluable de resguardar el patrimonio.

Y por supuesto que con toda esta información podría existir gente que intente lucrar. Quién dice que en un par de años no tengamos esas Wii piratas made in China a precio módico, siendo que la original se dejó de fabricar en 2014. Podría ser un resurgir de la consola, aunque dudamos que Nintendo lo deje pasar así nomás.

FUENTE:
RESETERA.COM/THREADS/THE-NINTENDO-LEAK-SAGA-CONTINUES-BIGGEST-NINTENDO-LEAK-IN-HISTORY-FULL-SOURCE-CODE-DESIGN-FILES-FOR-WII-RELEASED-ONLINE.196683/



123456, porque ponerle de password "admin" no daba.



REMASTERIZACIONES QUE SÍ

Una de las joyas del software español recibe una lavada de cara excepcional.

POR KABUTO

¿Cansados de las remakes y de que nos quieran esquilmar los bolsillos con simples reskins? Pues nosotros no, si el trabajo es tan bueno como el realizado con el clásico de estrategia de 2001 *Commandos 2: Men of Courage*, rebautizado como "*Commandos 2: HD Remaster*". Aquel mítico juego de PC vuelve aggiornado a los tiempos actuales con una espectacular renovación de gráficos.

La saga *Commandos*, iniciada hace ya 22 años por Pyro Studios, es un hito de los juegos de estrategia. Supo introducirnos de forma impecable en acontecimientos ocurridos durante la Segunda Guerra Mundial de la mano de un conjunto de carismáticos e inolvidables personajes. Nos adentramos detrás de las líneas enemigas nazis para llevar adelante nuestra misión: desbaratar el avance fascista. Tal fue la repercusión del juego que hoy por hoy sigue siendo el software español más vendido de la historia.

Aquel mítico juego de PC ahora se encuentra disponible, en esta nueva versión HD, en *Steam* (la tienda online de Valve). Por despreciables $225 podremos reencontrarnos con esta apasionante aventura. Recientemente se amplió además la disponibilidad hacia PlayStation 4, Xbox One y Nintendo Switch.

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN, LA TERCERA PARTE DE LA SAGA QUE SALIÓ EN 2003 E INAUGURÓ EL MOTOR 3D PARA LA FRANQUICIA, TAMBIÉN ESTÁ DISPONIBLE EN STEAM.

A diecinueve años de la salida oficial del juego, ***Replay*** recomienda fuertemente darle una oportunidad, no solo a la nueva versión HD de este clásico, sino también a la saga toda. Como diría el boina verde: "Listo para la acción".

QUERIDA, ENCOGÍ LA CONSOLA

(Y LA NOTA TAMBIÉN)

Llegó la Game Gear Micro, y no, no es Sonic manejando un Chevallier.

A principios de junio, Sega presentó la nueva Game Gear Micro, una nueva miniaturización de una de sus consolas clásicas para que ahora la tengas en la palma de la mano (sus dimensiones rondan los 80 x 43 x 20 mm). En realidad, si vamos a ser 100% precisos, SEGA presentó cuatro nuevas Game Gear Micro, ya que la consolita en cuestión va a salir en cuatro versiones, cada una con cuatro juegos distintos para disfrutar en las 1,15 pulgadas de la pantalla que... ¡AAAAAAAAH, BASTA! Ya no puedo seguir con esta farsa. ¿Posta? ¿Una miniconsola de una portátil? ¿Cuál era la necesidad? Yo tuve una Game Gear en mis manos, realmente no es TAN pesada. De hecho, una de las cosas positivas de esa consola es que, a pesar de su tamaño, el display se ve bárbaro. ¿Por qué achicar una consola perfectamente funcional con menos juegos y no apta para miopes? Convengamos en que (más allá de un hipotético nicho de amantes del retrogaming y el armado de barcos a escala en botellas) la existencia de las miniconsolas anteriores se justificaba por la salida de un catálogo bastante amplio de títulos que es a veces difícil y costoso de conseguir. Pero ¿cuatro juegos? ¿En serio? Y lo más indignante de todo: llevar el concepto de la miniconsola a una portátil con display integrado. ¿A nadie le pareció una mala idea? ¿Tienen idea de cuántas personas capaces de comprar una consola con cuatro juegos porque sí además tienen menos de 2 puntos de aumento focal? APUESTO A QUE SON MUY POCOS. Estos dedos de chorizo tampoco pueden, en ese espacio reducido, apretar salto sin disparar, se los aseguro. Sea como sea, la moda de hacer consolas cada vez más pequeñas está yéndose de mambo. ¿Qué sigue? ¿Un llavero que si apretás un botón carga juegos de Game Boy como si fueran chistes de Jaimito? ¿Una DS que se maneje con un alfiler? ¿Nanobots que se te inyecten en la sangre y te instalen juegos de C64 en el cerebro? Bueno, eso no estaría mal. Pero, en todo caso, basta de producir hardware que podés perder dentro de la mochila o que se puede tragar el perro. Absolutamente nadie puede mirar una pantalla más chica que el código de barras de un shampoo por mucho tiempo, años de no tener nada para leer en el baño me lo han demostrado. Aunque fuera, le hubieran puesto una correa y la disfrazaban de reloj, viejo. ¡Encima va a salir 50 dólares! 50 dolarucos y capaz te sentás encima y la hacés percha, amigo, más indigno que comprarte una Atari Jaguar, plata tirada. Llamá a Gran Zanzibar y sabés la Game Gear joya nunca taxi y todos los jueguitos que Carlos te consigue por esa platita. La verdad, felicitaciones por haber logrado meter todo ese hardware en el tamaño de una tableta Fuji, pero capaz que la cabeza y la guita para ese proyecto podrían haber hecho otra cosa. ¿Te acordás, SEGA, cuando hacías consolas de verdad? ¿Te acordás cuando hacías lo que Nintendon't? Y a no confundirse, eh. Yo soy hincha del erizo, eh, mi viejo de chico me hizo de SEGA, íbamos con mis hermanos y mi vieja a lo de Pachi desde temprano, colgábamos los trapos, cebábamos mates y veíamos a la reserva. Y no nos quedábamos con los *Sonic* o los *Street of Rage*, no no, jugábamos los *Socket*, los *Pit Fighter*, los *Cyber Cop*, siempre bancando la parada. Lo digo porque me duele, loco, me duele. Porque me duele es que lo tengo que decir. Y para vos también va, Nintendo. Vos, plomero traficante de ravioles, vos también tenés la culpa. Obsesionado con hacerte grande y hacerte chico. ¿Este es el lugar que le dan al retrogaming? Achicar consolas como se achica el Estado, avance neoliberal e individualista, que atropella los derechos y desprotege a generaciones viejas y nuevas de ciudadanos del píxel. ¿Sabés la de pibes que se quemaron las retinas adelante de un Aurora Grundig de 14 pulgadas metiéndole al *Lode Runner* para que nosotros hoy podamos enchufar un Smart TV por HDMI? Soy un hombre simple, Marge, me gustan mis teles de tubo, mis revistas en papel y mis consolas grandes GRANDES. Usted no puede fabricar eso. Usted se tiene que arrepentir. Basta. Basta. Basta de consolas mini.

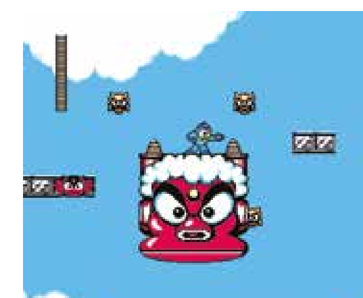
POR EZEQUIEL VILA



Ezequiel Leis*

Mi top 5 de soundtracks

La música de un juego es un componente tan importante como su jugabilidad o su historia. Costó, pero acá van algunas de las bandas de sonido de juegos que me volaron la cabeza.







1 | *SUNSET RIDERS*
(1991, ARCADE/GENESIS/SNES)

El género western tiene un estilo musical muy particular, y lo mismo debe ocurrir con un videojuego de esa temática. Cada jefe y cada escenario tienen su impronta para que la aventura no afloje por ningún costado, y algunas canciones todavía siguen grabadas en la memoria colectiva. El tema principal del juego es una de las piezas más significativas de la generación y los efectos de sonido, incluido el festejo de los protagonistas, lo complementan de la mejor manera posible.

2 | *MEGA MAN II*
(1988, NES)

La manera en que se elige a los jefes en la saga también permite que cada nuevo nivel tenga música acorde. Lo cierto es que todos los *Mega Man* tienen una banda sonora que supera la media, pero esta segunda parte tiene variedad y poder como ninguna, sobre todo cuanto más nos acercamos al final. Incluso algunos expertos musicales coinciden en que la canción de Quick Man es lisa y llanamente una cumbia.

3 | *STREETS OF RAGE*
(1991, GENESIS)

La llegada de una nueva entrega en 2020, 26 años después de la última parte, volvió a reivindicar la saga en todos sus aspectos. Aunque la música de *Streets of Rage* 4 es hermosa, también nos hace notar que la original es casi insuperable. Lo más llamativo es que la banda sonora todavía mantiene ese costado "futurista", casi 30 años después de ser creada. Parte de lo que vino después se apoya mucho en las bases de esta música, que es uno de los elementos que hacen tan genial a la saga. Las Calles de Ira sin música electrónica son Calles Sin Tanta Ira, y eso no es lo que el público quiere.

4 | *SUPER CASTLEVANIA IV*
(1991, SNES)

Todas las entregas de *Castlevania* tienen una música digna de mención y "Vampire Killer" es una de las canciones más significativas de la historia de los videojuegos, pero esta edición lo tiene todo y con mejor calidad que ninguna otra de las anteriores. El poder sonoro de la SNES dejaba en ridículo a la competencia y, cuando era aprovechado al máximo, aseguraba un álbum lleno de temas que trascendía la barrera de los videojuegos. Este es uno de esos casos y al día de hoy encabeza los podios.

5 | *CONTRA*
(1987, ARCADE/NES)

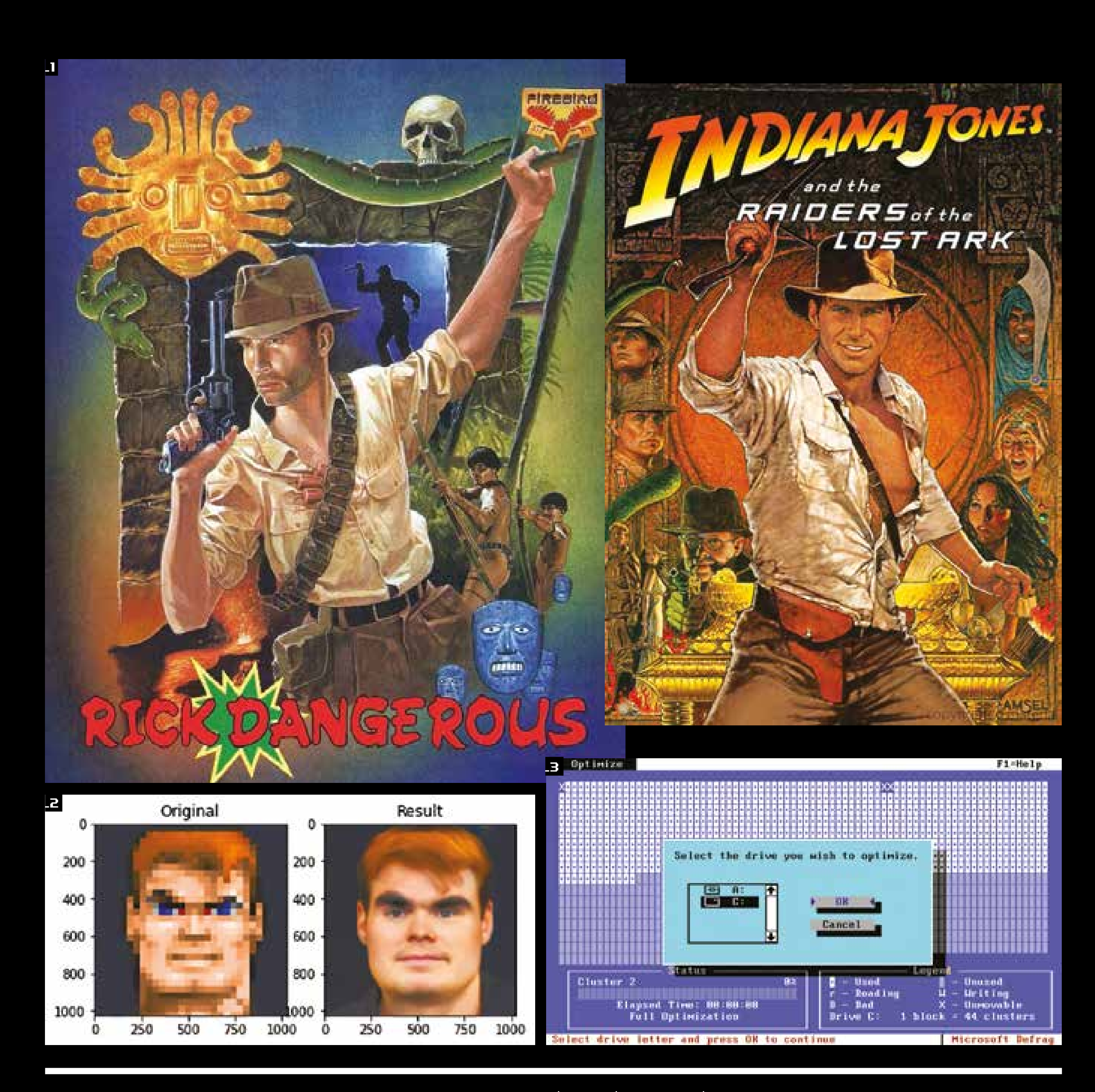
Algunos opinan que la música debe ser el acompañamiento de la acción. Otros, que debe marcar el ritmo. Un último grupo asegura que tiene que ser la responsable de ponerle el tono a la aventura. Cuando una banda sonora es buena, hace todo eso de principio a fin, como es el caso del *Contra*, con o sin Konami Code. Desde los acordes que se escuchan en el menú hasta la canción final, incluyendo también los efectos de sonido, *Contra* lo tiene todo y nos hace pensar: ¿alguno de estos juegos sería tan icónico si tuviera música genérica?

TODOS ESTOS ÁLBUMES FUERON EDITADOS EN VINILO. CAPCOM LANZÓ LA COLECCIÓN COMPLETA CON LA MÚSICA DE *MEGA MAN* 1 A 11 EN UNA CAJA HERMOSA. *SUNSET RIDERS* TUVO UN PASO FUGAZ Y SE AGOTÓ ENSEGUIDA. *STREETS OF RAGE* TRIUNFÓ PRINCIPALMENTE EN JAPÓN POR LA POPULARIDAD DE SU COMPOSITOR, MIENTRAS QUE *SUPER CASTLEVANIA IV* Y *CONTRA* TUVIERON SUS EDICIONES DE LA MANO DE MONDO, CON ARTE EXCLUSIVO Y DISCOS DE COLORES.

* *Periodista especializado en todo lo que nos hace bien, como el cine, las series, los cómics y los videojuegos. Trabaja en la revista* La Cosa, *colabora en la sección de gaming de* Infobae *y, a pesar de estar al día con las novedades, siempre vuelve a esos juegos que lo formaron.*

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.



1 _ RECOMENDAMOS FUERTE QUE BUSQUEN LA OBRA DE DREW STRUZAN, AUTOR DE PÓSTERS MÍTICOS DE PELÍCULAS DE LOS 80 COMO *VOLVER AL FUTURO* E *INDIANA JONES*. GRAN INSPIRACIÓN PARA TODA LA IMAGINERÍA DE LA ÉPOCA COMO, HUMILDEMENTE, LA PORTADA DEL *RICK DANGEROUS*. 2 _ LOCURA TOTAL EN GITHUB.COM/TG-BOMZE/FACE-DEPIXELIZER. SUBÍS UNA FOTO DE UNA CARA EN BAJA RESOLUCIÓN Y, BASADO EN UN SISTEMA LLAMADO "PULSE", TE GENERA MODELOS REALES. ESPECTACULAR. 3 _ NO NOS DIGAN QUE ESTA IMAGEN SOLO POR SER RETRO LES SACA UNA SONRISA. VAMOS, SI DESFRAGMENTAR ERA UNA DE LAS PEORES COSAS QUE TE PODÍAS PONER A HACER EN TU PC.

RÁPIDOS Y JURÁSICOS

Es momento de desenterrar el pasado para conocer los orígenes de uno de los juegos más adictivos de todos los tiempos, el viejo y querido *Cadillacs and Dinosaurs*.

▶ POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

A diferencia de otros beat 'em up populares de fines de los 80 y principios de los 90, cuyas historias habían nacido directamente en una oficina de programación y no tenían demasiado atractivo, el caso de *Cadillacs and Dinosaurs* se destaca por ser una adaptación que se remonta a las clásicas historietas del género fantástico.

La obra en cuestión fue creada en 1986 por el caricaturista Mark Schultz: una mezcla de aventuras y ciencia ficción con un tono más bien adulto. Los números se editaban en blanco y negro y eran conocidos bajo el nombre de *Xenozoic Tales*, pero cuando el cómic comenzó a ser reeditado por Marvel en formato color, pasó a llamarse *Cadillacs and Dinosaurs*.



El futuro llegó, hace rato

La historia se desarrolla en un escenario postapocalíptico al mejor estilo *Mad Max*, luego de que una serie de desastres naturales causados por el hombre hicieran desaparecer a la civilización y solamente unos pocos lograran sobrevivir. Durante años, los humanos debieron vivir bajo tierra, pero cuando decidieron volver a la superficie, descubrieron que los dinosaurios habían vuelto a habitar el planeta.

El cataclismo acabó con las grandes ciudades, pero algunas se sostienen en medio de ruinas donde las personas se dividen en tribus y dependen de la poca tecnología disponible para vivir. La acción tiene lugar en The City in the Sea, que viene a ser un vestigio de lo que alguna vez fue Manhattan. En medio de todo esto, surgieron los Grith, una raza de humanoides reptilianos que se comunica telepáticamente.

Nuestros protagonistas principales son Jack Tenrec, un mecánico fascinado por los Cadillacs con habilidades para reparar diferentes tipos de maquinarias, y Hannah Dundee, una científica que pertenece al clan de los Wasoon, ubicados en lo que sería Washington, DC. Los acompañan Mustapha Cairo y Kirgo, como los amigos leales que se suman en diferentes oportunidades. Claro que nada de esto sería posible sin los malos de la película, que en este caso son una banda de forajidos dedicados a traficar piezas de dinosaurios, y que son liderados por su jefe criminal, Hammer Terhune.



_SUBÍ QUE TE LLEVO. El placer de viajar por el desierto de Arizona, pisteando como un campeón.



_¿BLANKA, SOS VOS?: los de Capcom no perdieron oportunidad de incluir un guiño a la bestia brasileña del *Street Fighter II*.

Los cuatro fantásticos

Los ejecutivos de la compañía Capcom vieron el potencial del material y no dudaron en adquirir los derechos del cómic para llevarlo al mundo de los videojuegos. Los japoneses se adueñaron del concepto original y crearon un beat 'em up en el que podían jugar hasta tres personas al mismo tiempo.

Para comienzos de 1992, *Cadillacs and Dinosaurs* llegaba a los negocios de arcades con críticas que no paraban de alabarlo, y un año después, la versión americana terminó de hacer explotar la franquicia. Su presencia resaltaba gracias a la combinación de escenarios coloridos, dinosaurios y pandilleros corriendo por toda la pantalla y la dinámica del desarrollo, en una carrera a través de pantanos, desiertos, selvas, un garaje enorme, una biblioteca abandonada y el infaltable laboratorio.

> LOS JAPONESES SE ADUEÑARON DEL CONCEPTO ORIGINAL Y CREARON UN BEAT 'EM UP CON UNA CALIDAD VISUAL COMO NUNCA ANTES.

El equipo incluye a cuatro jugadores con diferentes habilidades. Tenemos a Jack, Hannah, Mustapha y Mess O'Bradovich, un personaje que tiene una corta aparición en el cómic y que viene a ser el clásico jugador musculoso y lento del grupo. Lamentablemente, dejaron fuera a Hermes, el dinosaurio domesticado que cuida el garaje de Jack. Del otro lado de la vereda, se nos ofrecía una buena variedad de villanos, entre los que se incluyen diferentes razas de dinosaurios y hasta mutaciones genéticas a cargo del malévolo Dr. Fessenden.

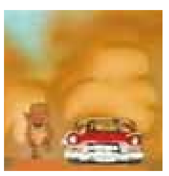
Una de las perlitas era el armamento, ya que, además de los típicos cuchillos y palos que eran comunes en casi todos los juegos de peleas callejeras, había una buena oferta de armas de fuego, como itacas, rifles, metralletas y bazookas. También se pudo dar el lujo de mostrar más violencia de la aceptada, con sus buenas dosis de sangre y hasta la inclusión de un dinosaurio mutilado a manos del boss Butcher. Y cómo olvidar el nivel "Hell Road", donde podemos atropellar enemigos a bordo del Cadillac azul de Jack. Carmaggedon con dinos.

El resto es historia

Otro de los motivos que hicieron al juego tan particular era su exclusividad con los salones de videojuegos. Capcom nunca editó el juego para consolas hogareñas; se rumorea que el motivo serían los altos costos de licencia que exigía la compañía de automóviles General Motors para usar la palabra Cadillacs en el título. Recién hubo que esperar a que aparecieran los primeros emuladores para jugarlo a través de la web o en un celular.

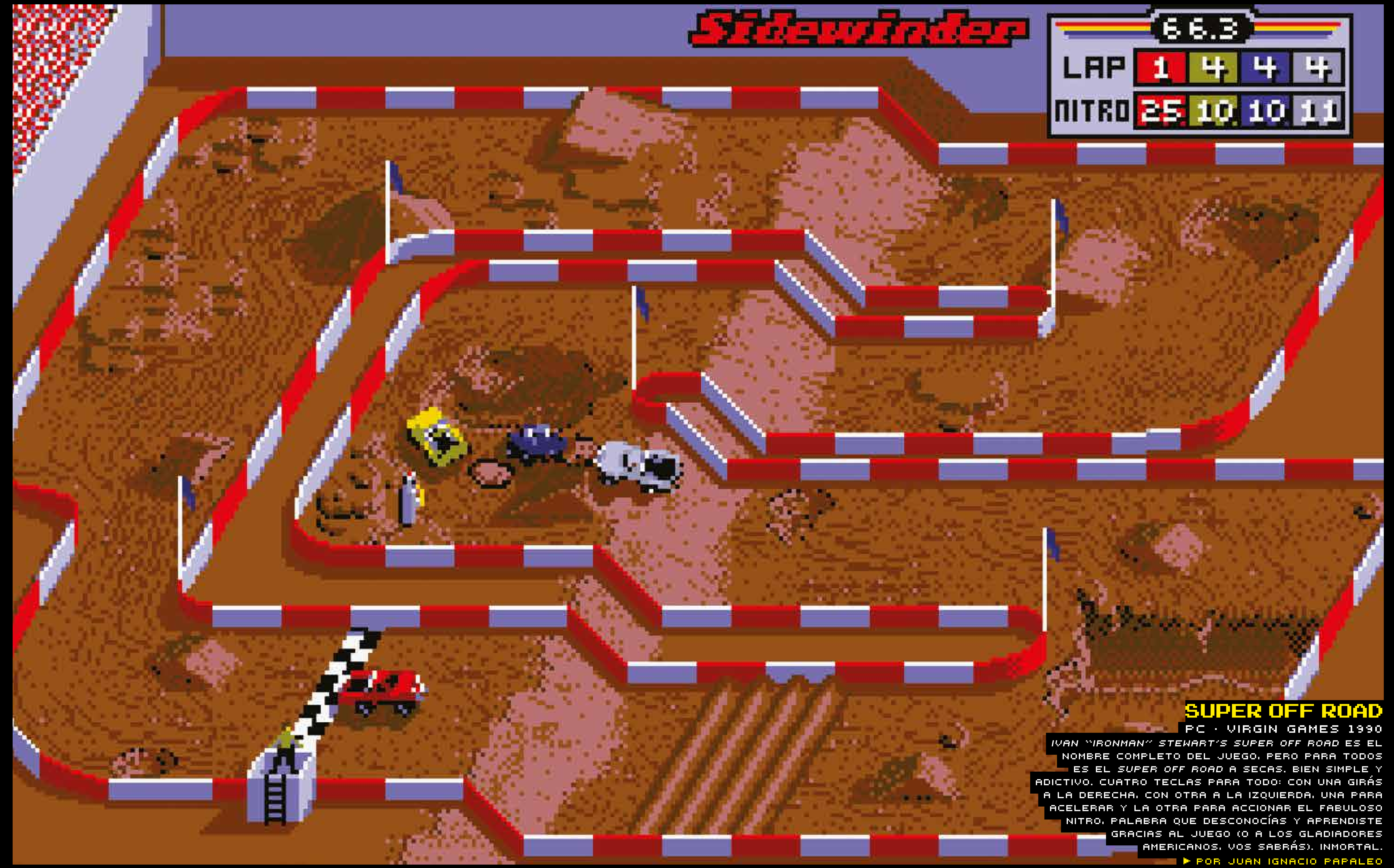
En 1994 se conoció el *Cadillacs and Dinosaurs: The Second Cataclysm*, un rail shooter para Sega CD y PC que fue todo un fracaso por lo insulso de su jugabilidad, a pesar de unos buenos segmentos visuales en forma de viñetas.

Hoy en día, si uno recorre los pocos antros de fichines que hay dando vueltas por el país, puede llevarse la sorpresa de encontrar un arcade del *Cadillacs and Dinosaurs* funcionando para depositar unas fichitas. Parece que nunca faltará oportunidad de volver a manejar un Cadillac en medio de peleas distópicas; porque si vas a combatir dinosaurios, por qué no hacerlo con estilo.



DINO TV

Luego de que el juego de Capcom se volviera un hitazo, llegaría el turno de la versión en dibujos animados. El programa televisivo de *Cadillacs and Dinosaurs* constaba de 13 episodios que respetaban bastante el universo ideado por Schultz. Por estas pampas, pudimos verlos a través del recordado Magic Kids.



SUPER OFF ROAD

PC · VIRGIN GAMES 1990

IVAN "IRONMAN" STEWART'S SUPER OFF ROAD ES EL NOMBRE COMPLETO DEL JUEGO, PERO PARA TODOS ES EL *SUPER OFF ROAD* A SECAS. BIEN SIMPLE Y ADICTIVO. CUATRO TECLAS PARA TODO: CON UNA GIRÁS A LA DERECHA, CON OTRA A LA IZQUIERDA, UNA PARA ACELERAR Y LA OTRA PARA ACCIONAR EL FABULOSO NITRO, PALABRA QUE DESCONOCÍAS Y APRENDISTE GRACIAS AL JUEGO (O A LOS GLADIADORES AMERICANOS, VOS SABRÁS). INMORTAL.

▶ POR JUAN IGNACIO PAPALEO

ÚLTIMO HOMBRE EN PIE

A 23 años del lanzamiento de la primera parte del *Age Of Empires*, la saga está más presente que nunca. Historia, retromanía y vigencia del más grande de los juegos de estrategia.

▶ POR FRANCA QUARNETI

Mientras un puñado de aldeanos se dedica a juntar madera y otro convoy a matar un jabalí para conseguir comida, un explorador reconoce las filas enemigas. Al tiempo, un grupo de alabarderos bizantinos intenta frenar el ataque de un elefante persa, pero sin éxito. En su embestida, el animal se lleva consigo a unos mineros que recogen oro con diligencia hasta último momento y a los pocos lanceros que están allí para defenderlos. Más tarde, el tozudo mamífero caerá víctima de unos cañonazos. El *Age of Empires* es chispa e historia, es emoción y aventura. Y es, en suma, el videojuego de estrategia más épico de nuestros tiempos.

El *Age of Empires* es un real time strategy (en criollo, un juego de estrategia en tiempo real) que anda dando vueltas en las computadoras de todos desde 1997. Aunque Microsoft calculaba que el juego vendería tan solo 400 mil copias en toda su vida, la saga ya lleva más de 30 millones de ejemplares vendidos. Su éxito y su vigencia, aún 20 años después de su primera versión, se deben a su accesibilidad, a su versatilidad, al factor aleatorio y a su comunidad, posiblemente una de las más intergeneracionales y menos tóxicas del mundo del gaming.

.EL PRIMERO de un imperio que contraatacaría bastante.

Crónicas del Age

Rewind a la década del 90. Fundación de Ensemble Studios en Dallas, Texas, Estados Unidos. Con el esfuerzo de un equipo prácticamente novato, el juego fue desarrollado en unos tres años y medio. En exclusiva con ***Replay***, Rick Goodman, diseñador y cocreador del legendario fichín, recuerda: “Empezamos siendo dos ingenieros, dos diseñadores y un artista. Tuvimos un pico de 22 empleados, sin contar a los colaboradores de Microsoft. Curiosamente, de ese grupo solo dos tenían experiencia previa trabajando en el desarrollo de videojuegos. La verdad es que no teníamos ni idea de lo que estábamos haciendo”.

Por su parte, The Viper, a.k.a. el noruego Ørjan Larsen, considerado el mejor jugador de *Age of Empires* del mundo, reflexiona sobre lo que hace que siga siendo tan especial: “Tiene una profundidad increíble. Hay tantas civilizaciones diferentes, modos multijugador, miles de mapas..., la lista es interminable. Ninguna partida es igual a la anterior y se siguen descubriendo cosas nuevas, incluso 20 años después de su lanzamiento”. A su vez, el argentino Ignacio Citta, mejor conocido como Nacho AoE o River, uno de los streamers de habla hispana más populares, suma: “Son tantas, tantas variables que el juego es diferente cada vez que jugás. Y eso lo hace muy interesante y sobre todo entretenido. Te atrapa y no te suelta nunca más”.

> “ES UN JUEGO TANTO PARA GRANDES COMO PARA CHICOS, QUE SE FUE PASANDO ENTRE GENERACIONES”

Todo es historia

Lo instalás y lo jugás. Así, sin más, cualquier principiante puede empezar a jugarlo y rápidamente agarrarle la mano, algo que no es tan habitual en el resto de los games de estrategia. ¿Por qué? Es que, en general, suelen ser muy complejos en su mecánica y en su táctica. “Lo creíamos en ese momento y lo sostenemos ahora: su accesibilidad es la principal causa de la longevidad del *Age of Empires*”, sostiene Goodman. “Elaborar un RTS que sea accesible para casi cualquier jugador es un desafío difícil. Pero el hecho de que *Age of Empires* sea un juego histórico nos dio un gran impulso en esta área”, sigue.

Asimismo, el factor nostálgico pisa fuerte. El eterno retorno al pasado es una constante dentro de la cultura pop. Al respecto, Nacho AoE reflexiona: “El *Age* tiene la particularidad de haber salido en la época en que estábamos aprendiendo a ser personas y arrancando a usar la computadora. Es la memoria más fresca que nos queda de un juego bueno y completo”. Y amplía: “Es un juego tanto para grandes como para chicos, que se fue pasando entre generaciones”.

¿Qué implicancias tiene esto? Que el *Age of Empires* vaya pasando de mano en mano, de padres a hijos, de hermanos mayores a hermanos menores, posibilitó la conformación de una comunidad estable. Con el correr de los años, esta comunidad continuó apoyando al juego, creando servidores para jugar y organizando torneos con premios en metálico que ellos mismos ponían de sus bolsillos. A propósito, el español Roberto “Tatoh” Jiménez, uno de los jugadores con más proyección, completa: “AoE tiene la comunidad más sana que he conocido”.

Hoy en día, la versión más popular del juego es el *Age of Empires II: Definitive Edition*, remasterización oficial del *Age of Empires II: The Age of Kings*, que cuenta con gráficos mejorados y admite resolución 4K. Esta edición se juega en torneos profesionales como el Red Bull Wololo, una muestra del incipiente acercamiento del videojuego al mundo de los e-sports. Así las cosas, Rick Goodman concluye orgulloso: “El *Age of Empires* surgió de una forma orgánica. Día a día trabajamos con el deseo de crear el mejor juego que pudiéramos hacer”.



.FIESTITA. Los responsables del Age como locos por el lanzamiento. El equipo de arte de Ensemble como Kiss. AL LADO: Tony Goodman, CEO de Ensemble, demostrando la voluntad del César. ABAJO: Izq. a der.: John Evanson (programador), Jeff Goodsill (GM), David Pottinger (encargado de programar la IA) y un colado.

.GO GO AGE GO! David Lewis, programador del proyecto, disfrazado de Meteoro (¿por eso habrán metido el coche deportivo en el 2?).

.LA GRAN ALDEA. El inicio de las conexiones caseras de Internet cambió todo para el *Age*.

TROLLEADA SALE BIEN

EL JUGADOR ARGENTINO GUILLERMO KOCH, MEJOR CONOCIDO COMO BIRY, GANÓ UNA PARTIDA DEL TORNEO “REY DE LAS AMÉRICAS DE *AGE OF EMPIRES 2*” MEDIANTE LA FAMOSA TÉCNICA “LA 13-14”, QUE CONSISTE EN DISTRAER A TU COMPETIDOR. BIRY ESCRIBIÓ EN EL CHAT DEL JUEGO “BIRY AVANZÓ A LA EDAD DE LOS CASTILLOS”. SU COMPETIDOR LE CREYÓ Y, POR MIEDO, ABANDONÓ LA PARTIDA. EPIC WIN.



PRINCE OF PERSIA

EL GENIO Y SU SOMBRA

▷ POR EZEQUIEL VILA

EN 1989, JORDAN MECHNER LE DIO VIDA A UN PERSONAJE COMO NADIE LO HABÍA HECHO ANTES. PERO EL CAMINO PARA QUE EL PRÍNCIPE SALIERA DE LAS MAZMORRAS DE LA IMAGINACIÓN Y VIERA LA LUZ NO FUE FÁCIL...

60 MINUTES LEFT



A principios de los 80, cuando los videojuegos salieron de los laboratorios y aparecían las primeras empresas de desarrollo y publishing, todavía existía un linaje de héroes que podían hacer lo mismo (¡o mejor!) desde garajes desordenados y dormitorios universitarios. Sobre el final de esa era de genios, apareció un chico que, con una Apple II bajo el brazo y muchos sueños por fabricar, dio un cimbronazo a la historia de los videojuegos de computadora.

Pequeño genio

Es muy difícil analizar bajo qué condiciones se produce un genio, pero seguramente el contexto familiar pueda dar una pista. Jordan Mechner nació en la ciudad de Nueva York, segundo hijo de Francis Mechner, un reconocido doctor en Psicología de la Universidad de Columbia que fue pionero en la utilización de computadoras y análisis de datos para realizar experimentos de psicología conductista, además de aprovechar su tiempo libre en ser concertista de piano y jugador de ajedrez federado (tranqui). Su madre había trabajado como programadora antes de casarse y en su casa había varios terminales y monitores abandonados que se volvieron parte del paisaje de su infancia sin mucho interés. El propio Jordan no se preguntó qué era todo eso hasta que, en la secundaria, comenzó a tener clases de informática y se obsesionó con lo que podía hacerse con la PDP-11 de su escuela (una de esas “minicomputadoras” monolíticas que empezaron a aparecer en algunas instituciones públicas de Estados Unidos en los 70). Pero las horas frente a la computadora de 16 bits escolar eran escasas y era difícil practicar las pocas instrucciones que la profesora le dejaba revisar en su tiempo libre (parece que la docente se encanutaba los manuales, celosa de la avidez de su alumno estrella).



Pero todo cambió cuando, en la casa de un amigo, Jordan descubrió la Apple II y sufrió un flechazo. Después de quedarse horas ranchando en lo de su compañero de escuela, decidió gastar todos sus ahorros y, préstamo mediante de su hermana mayor, compró una para él: sin casetera, sin monitor, sin disco rígido. Fue entonces cuando los trastos familiares fueron de utilidad y pudo rescatar un monitor para usarla. Así, el joven Jordan pudo empezar a hacer sus primeros juegos, con el objetivo acuciante de recuperar la guita que había gastado y que tenía que devolver. Tuvo varios intentos de vender juegos, incluida una ingeniería reversa del *Asteroids* para la Apple II llamada *Deathbounce*, por la que hasta llegó a cobrar un adelanto, pero que nunca terminó por cuestiones de copyright.

Va como patada

A pesar de esas malas experiencias quemándose las pestañas codeando sin poder sacar un dolaruco, Jordan se llevó la Apple II al campus de Yale, donde empezó a cursar sus estudios universitarios. El primer año decidió enviar una versión modificada de *Deathbounce* a la empresa que publicaba sus juegos favoritos: Broderbund. El mismísimo Doug Carlston le respondió comentándole que su juego le había gustado mucho, pero que era demasiado “arcadoso” y que el negocio de los videojuegos estaba saliendo de ese lugar. Un juego limitado a la pantalla, repetitivo, con una curva de dificultad enorme, cuyo objetivo era obtener un highscore, eran todas limitaciones propias del arcade que te quiere sacar monedas. Las PC estaban para otra cosa. Carlston le envió una copia de *Choplifter* (y un joystick, ya que Mechner no tenía uno) para que lo probara y lo instó a usar su creatividad y conocimiento técnico en el desarrollo de un juego que tuviera un principio y un final, que cuando el jugador lo terminara quisiera ir a comprar otro juego.



_MECHNER. Del garage a jugar en primera.

_CUTSCENE. El primer hit de Mechner con gusto cinematográfico.

_DUELO A MUERTE. Con el monte Fuji detrás.

Esa idea de “un principio y un final” le quedaría rebotando a Mechner. En Yale participaba de varios clubes de cine y estaba interesado en convertirse en un guionista y director. Ese interés mezclado con su hobby (las artes marciales) lo hizo imaginar una adaptación al videojuego de sus películas de acción favoritas. Así nacía la idea de *Karateka*, un juego completamente diferente de lo que Mechner venía haciendo (o copiando) y completamente distinto a lo que se veía en las computadoras en ese momento. *Karateka* es un juego de pelea, pero mucho más que eso. Comparado con otro títulos de la época como *Karate Champ* (1984) y *Yie Ar Kung Fu* (1985), Karateka ofrecía una progresión mucho más fluida, elementos disruptivos como la visita sorpresiva del águila, elementos de aventura como obstáculos a esquivar y, sobre todo, elementos narrativos adicionales como las cutscenes entre los niveles. Todo eso le daba un aire “cinematográfico” pocas veces visto antes en un videojuego, además de algunos toques especiales en la composición de las imágenes. Incluso, para realizar algunos de los escenarios, Jordan Mechner tomó como referencia planos de *Los siete samuráis*, de Akira Kurosawa. Pero, sin duda, lo que permitió ejecutar bien estas ideas y logró captar la atención de todos los jugadores de esa época fue la fluidez de las animaciones de los personajes en pantalla. Esto fue gracias a la recuperación por parte de Mechner de una vieja técnica de animación llamada “rotoscopio”, que consiste en filmar a personas de carne y hueso y luego descomponer la imagen en fotogramas y dibujar encima de cada uno de ellos. Mechner grabó a su profesor de karate haciendo algunas tomas y así logró emular con mucha precisión la plasticidad de los movimientos de los artistas marciales, que con gran pericia técnica logró amoldar a las limitaciones de memoria de la Apple II. Un ejemplo claro es que el protagonista y los enemigos tienen exactamente el mismo cuerpo y de uno a otro solamente cambia la cabeza. Luego de tan solo un año de desarrollo, el juego salió publicado en 1984 y poco a poco fue escalando en los rankings de venta de software.

> PARA REALIZAR ALGUNOS DE LOS ESCENARIOS DE *KARATEKA*, JORDAN MECHNER TOMÓ COMO REFERENCIA PLANOS DE *LOS SIETE SAMURÁIS*, DE AKIRA KUROSAWA.

¿Cómo se hace un hit?

Mayo de 1985, Jordan Mechner está a dos exámenes de conseguir su título en Yale y su padre le envía una copia de la revista *Billboard*: *Karateka* es el software más vendido esa semana en Estados Unidos. Con 21 años, el futuro de Jordan parece solamente estar cargado de éxito. Pero a pesar de las ofertas de Broderbund para que vaya a San Francisco y comience el trabajo en un nuevo juego, Jordan tiene algunas dudas: “¿Realmente quiero hacer otro juego?”. Este dilema, que puede parecer ridículo con el diario del lunes, debería ponerse en perspectiva con lo que era la industria del videojuego a mitad de los 80. Con apenas unos años de historia encima, los videojuegos como negocio aún eran sinónimo de “arcade” ya que muy pocas personas tenían acceso a una computadora personal. Incluso el emergente mercado de consolas hogareñas, con la C64 y Atari a la cabeza, estaba en pleno tránsito de su gran crisis después del infame verano de *ET*. Fuera de estas razones comerciales, había una clara vacilación emocional para Jordan. Él quería ser cineasta y de repente se había encontrado con un éxito impresionante en algo que consideraba solamente un hobby. ¿Por qué abandonar esos sueños de filmico para los que se había preparado durante años en la universidad? Aun así, los cheques que comenzaban a llegarle por las royalties de las ventas de *Karateka* lo convencieron de viajar a San Francisco y conocer las oficinas de Broderbund para finales de 1985.

En la Costa Oeste, Jordan fue recibido como el pibe maravilla que ▶▶



PADRE E HIJO

JORDAN SIEMPRE TUVO UNA BUENA RELACIÓN CON SU PADRE, QUE LO AYUDÓ MUCHO A TOMAR DECISIONES DE NEGOCIOS (HAY QUE SER UN PIBE DE 20 AÑOS NEGOCIANDO CON BRODERBUND!). PERO ADEMÁS DE ESO, FRANCIS MECHNER TIENE LA GRACIA DE SER UNO DE LOS PRIMEROS AUTORES DE BANDA SONORA DE VIDEOJUEGOS RECONOCIDOS EN LOS CRÉDITOS. ES QUE EL PADRE DE JORDAN REALIZÓ (BAJO LA DIRECCIÓN DE SU HIJO) TANTO LA MÚSICA ORIGINAL DE *KARATEKA* COMO LA DE *PRINCE OF PERSIA*. ESTA ÚLTIMA INCLUSO LA ARREGLÓ PARA SU VERSIÓN DE DOS, QUE TODOS CONOCEMOS.

▶▶ era. Después de conocer a muchas personalidades destacadas de la empresa y del medio, comenzaron las discusiones acerca de un nuevo juego. Broderbund venía insistiendo con el desarrollo de un "Karateka 2" pero terminó prevaleciendo la idea de Jordan de hacer un juego nuevo, esta vez más centrado en la resolución de puzzles que en el combate. La idea inicial era encontrar un gameplay que se tomara el concepto de "plataforma" de una manera más realista. Uno de los ejemplos que más tenía en mente Jordan Mechner en ese momento era *Lode Runner*, el éxito de Broderbund programado por Doug Smith. Pero mientras que estos plataformeros del momento prácticamente desconocían el concepto de gravedad y representaban simbólicamente el espacio de juego a través de líneas que simulaban niveles en desproporción con los personajes, el objetivo de este nuevo juego era llevar la plasticidad y proporción de *Karateka* a un juego de aventura. Este espíritu aventurero de entrada fue pensado en un ambiente exótico, pero diferente del juego anterior, por lo que el mundo de *Las mil y una noches* parecía ideal; así nació *Baghdad*. La idea fue aceptada y se le asignó al joven Jordan un espacio en las oficinas de Broderbund, cerca de otros programadores estrella como Dan Gorlin (el creador, justamente, de *Choplifter*), para que desarrollara de forma independiente su segundo juego, bajo la supervisión de Ed Badasov, que actuó como Project Manager y propuso el título más ganchero: *Prince of Persia*. El trato era sencillo: Mechner podría usar las oficinas y los recursos de Broderbund, pero no cobraría nada hasta tener el juego terminado. La idea original de Mechner era tener este juego listo en 18 meses, mucho antes de que el dinero de *Karateka* se terminase. ¿Qué podría llegar a pasar?

> COMO LA MAYORÍA DE LOS JUEGOS DE SU GENERACIÓN, *PRINCE OF PERSIA* NO TIENE "SPRITES" QUE SE CARGAN EN MEMORIA, SINO QUE LAS ANIMACIONES SE EJECUTAN POR CÓDIGO, PÍXEL POR PÍXEL.

Acrobacias

Aun antes de viajar a California, Jordan ya había realizado sus primeras pruebas para el nuevo juego filmando a su hermano menor corriendo, saltando y colgándose de paredes (¡parkour!). Su objetivo era llevar la técnica del rotoscopio a su máxima expresión. Como la mayoría de los juegos de su generación, *Prince of Persia* no tiene "sprites" que se cargan en memoria, sino que las animaciones se ejecutan por código, píxel por píxel. Para poder llevar esas imágenes tomadas en VHS a la Apple II, Mechner necesitó utilizar una máquina que digitalizara las imágenes de la cinta de video, pero al conseguirla se desayunó con que solo podía reconocer las formas si eran muy contrastantes. Entonces, el método de "digitalización" consistió en pintar en blanco y negro los fotogramas, escanearlos y codear esa información en los 15 fps que permitía la Apple II. El resultado del primer prototipo fue alucinante y los movimientos del pequeño príncipe corriendo y saltando dejaron a todos en Broderbund con la boca abierta. Al ver lo que era capaz de hacer, los laureles y los rótulos de genio no paraban de llegar, todos querían pasar por el monitor de Jordan a ver cómo seguía avanzando ese promisorio prototipo. Pero después de ese empuje inicial, las cosas no saldrían tan fácilmente.

La sombra

Para 1986, Broderbund ya estaba terminando el tremebundo paso de una empresa familiar a una corporación de peso y esa razón empresarial comenzaba a ser cada vez más difícil de saltar para Jordan. Algunas embestidas fallidas para que Broderbund sacara *Karateka* 2 sin su participación, la negociación de los derechos de porteo del juego que estaba desarrollando y el ver cómo muchos de sus compañeros de oficina que trabajaban en otros proyectos se chocaban con este nuevo espíritu corporativo comenzaron a minar su entusiasmo con el nuevo juego. Incluso para 1986 habían movido a buena parte de los equipos a una pequeña oficina que con sus compañeros bautizaron "el ático" por su espacio reducido. El desarrollo de *PoP* se volvía cada vez más engorroso y los tiempos se empezaron a estirar. Al mismo tiempo, Mechner continuaba dudando de su dedicación al mundo del software e intentaba aprovechar su estancia en California para vender guiones y meterse en el mundo del cine. Durante casi un año estuvo yendo y viniendo para la filmación de una película y pateando oficinas de agentes y productores que se mostraban interesados en su primer largometraje. Mientras tanto, los aplazos y viajes hacían que su relación con Broderbund se deteriorara, aun cuando no había cobrado ningún tipo de adelanto por el juego prometido. Pero lo que parecía ser una carrera que comenzaba en el cine también se fue pinchando cuando los estudios comenzaron a pasar de sus ideas y bicicletear los tiempos que le prometían. Tras pasar por varios agentes y rondas de negociaciones, enero de 1988 lo encontró sin el pan y sin la torta, habiendo deambulado un año entero por una película que no fue y dejando de lado un proyecto en el que todavía muy poca gente creía. Habría que empezar de nuevo.

El que se va sin que lo echen

Mechner retomó el juego con una perspectiva renovada y logró realizar un gran avance. Sin embargo, esta vez se encontró con que cuando mostraba su prototipo, ya no generaba el mismo entusiasmo que al inicio. Tomi Pierce, una de sus compañeras en "el ático" (y luego jefa de la oficina de Broderbund en Francia), cada vez que espiaba en su monitor miraba con desaprobación y repetía sentenciosa: "Combat, combat, combat!". Casi todos parecían estar de acuerdo con que el juego se veía muy bien, pero que los puzzles solos no lograban capturar la emoción que sí tenía *Karateka*, y que, si bien los niveles eran bastante elaborados y no tenían una progresión lineal como su predecesor, había un encanto particular en el encontrarse con un enemigo que dificultara el avance que era difícil de reemplazar. Pero la realidad es que la complejidad gráfica que tenía el juego hacía imposible agregar otro personaje en pantalla contra el que pelear, e incluso el truco de reutilizar código del *Karateka* no podía duplicarse por los tejemanejes de la memoria de la Apple II y los caminos que Mechner ya estaba tomando para explotar sus posibilidades. Pero un día, mientras le explicaba a Tomi por decimoquinta vez por qué no podía hacerlo, Mechner llegó solo a la solución: si movía algunas variables apenitas, podía crear un doble "oscuro" del príncipe, que duplicara exactamente sus movimientos. Y así, sin levantarse de la silla, creó a la Sombra, una copia del príncipe que bloquearía el avance y que estaría disponible para el clímax del final.

Con este nuevo concepto, algunos de los puzzles que ya estaban diseñados empezaron a cobrar sentido y tener otro nivel de complejidad. Cada tanto, la Sombra aparecería para cerrar puertas, robar pociones, evitar que el príncipe progresara. Sin embargo, la necesidad de mayor combate se veía con cada demo y la Sombra no parecía alcanzar. Por suerte, para finales de 1988 y ya muy fuera de los tiempos establecidos, Mechner encontró una manera de utilizar una tarjeta auxiliar de la Apple II y obtener unos codiciados 12 k de memoria que le permitieron implementar guardias y nuevas animaciones. ▶▶



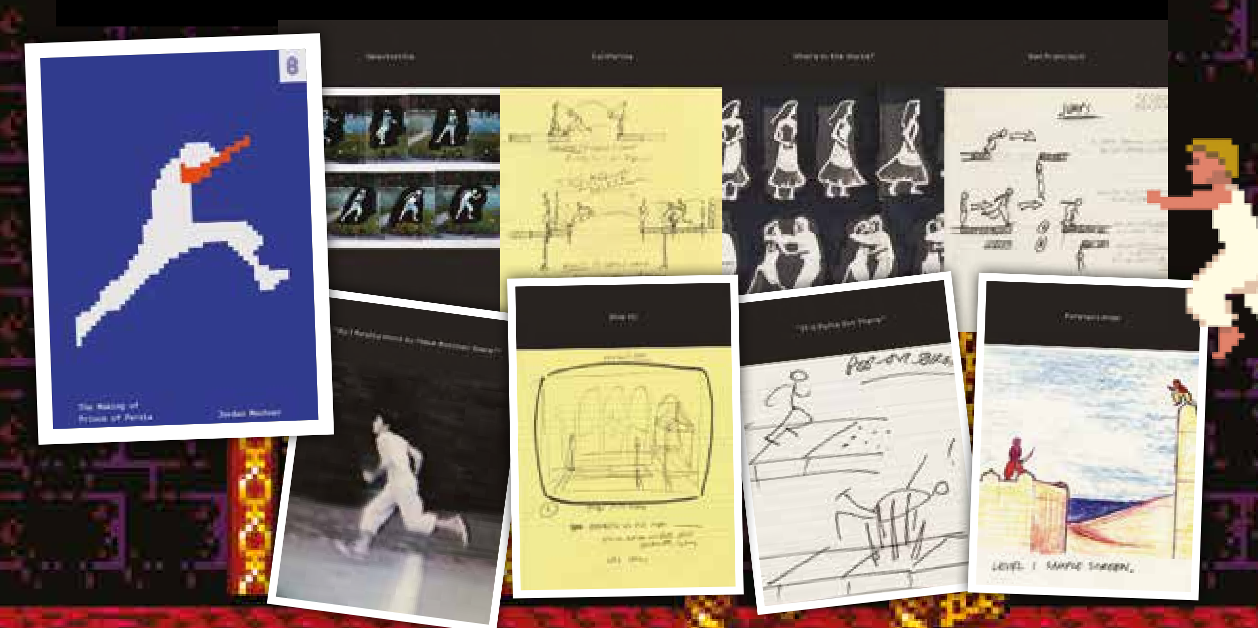
NO, BUEY. Este momento nos preparó para la caída de Edgar.



A FONDO. Yo estoy al derecho, dado vuelta estás vos.

DIARIOS

LA PRINCIPAL FUENTE DE ESTA NOTA SON LOS DIARIOS ESCRITOS POR EL PROPIO JORDAN MECHNER DURANTE ESA ÉPOCA Y PUBLICADOS EN 2011 EN FORMATO LIBRO BAJO EL TÍTULO DE *THE MAKING OF PRINCE OF PERSIA: JOURNALS 1985-1993*. ESTE AÑO EL LIBRO FUE REEDITADO Y SE PUEDE CONSEGUIR TANTO EN EBOOK COMO EN PAPEL.





PROTO. Así se vio el príncipe por primera vez.

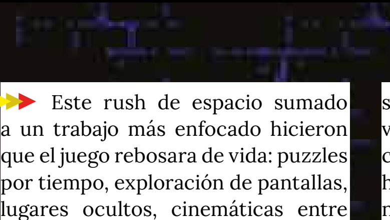


¡QUÉ APROPIADO! Tu peleas como vaca.

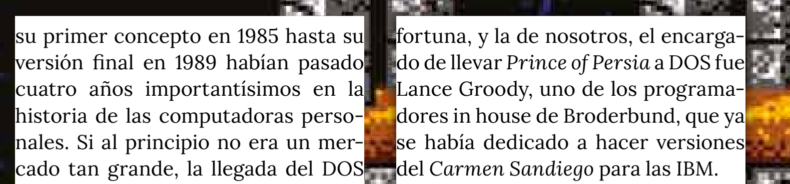
¡LUZ, CÁMARA, ACCIÓN!

EL PROPIO JORDAN MECHNER SUBIÓ A SU CANAL DE YOUTUBE ALGUNAS DE LAS FILMACIONES QUE TOMÓ PARA EL ROTOSCOPING. SU HERMANO MENOR, DAVID MECHNER, FUE EL MODELO PARA EL PRÍNCIPE PARA LAS TOMAS HECHAS EN 1985 Y EN 1988. PARA LA ESCENA DEL ABRAZO FINAL ACTUARON TINA LADEAU, LA HIJA DEL LÍDER DE SOPORTE TÉCNICO EN BRODERBUND, Y BRIAN EHELER, UNO DE LOS PRIMEROS EMPLEADOS DE BRODERBUND Y PROJECT MANAGER SOBRE EL FINAL DEL JUEGO. VEDA HLUBINKA-COOK (ENTONCES ROBERT COOK) ACTUÓ PARA LAS ANIMACIONES DE JAFFAR Y EL MISMO JORDAN MECHNER PUSO EL CUERPO PARA REALIZAR ALGUNAS POSES DE ESGRIMA, AUNQUE FINALMENTE DECIDIÓ TOMAR COMO REFERENCIA PARA ANIMAR LA ESCENA DEL DUELO FINAL ENTRE ERROL FLYNN Y BASIL RATHBONE EN LA PELÍCULA *LAS AVENTURAS DE ROBIN HOOD* DE 1938





Este rush de espacio sumado a un trabajo más enfocado hicieron que el juego rebosara de vida: puzzles por tiempo, exploración de pantallas, lugares ocultos, cinemáticas entre niveles, sorpresas como esqueletos que se levantaban a la vida, distintos niveles de inteligencia para los guardias, bocas de metal que destripaban, pociones que daban vuelta todo. En la pantalla se veía la aventura exótica y excitante que Mechner se había propuesto cuatro años antes. Pero eso no significaba el fin de los problemas.



PARA JUNIO DE 1990, *PRINCE OF PERSIA* HABÍA VENDIDO TAN SOLO 9741 COPIAS.

Un juego y un mercado que se acaban

Mientras el joven Jordan Mechner atravesaba su crisis vocacional y cortaba y reiniciaba el desarrollo de *Prince of Persia*, el mundo no había decidido quedarse quieto. Desde su primer concepto en 1985 hasta su versión final en 1989 habían pasado cuatro años importantísimos en la historia de las computadoras personales. Si al principio no era un mercado tan grande, la llegada del DOS había convertido el mundo de las PC en un ecosistema en el que ya pisaban fuerte grandes como Sierra Online e incluso agentes foráneos como el *Tetris*. En este contexto, la Apple II había quedado como un equipo desactualizado y desde Broderbund había poca expectativa por el lanzamiento de un software para esa máquina. Mechner trabajó a contrarreloj para conseguir a alguien que le porteara su juego a DOS y se comió algún chasco en el camino. Al principio de toda esta historia, él se había reservado los derechos de porteo como parte del trato, pero finalmente no pudo conseguir a alguien que lo hiciera en tiempo y forma y terminó cediéndolos a Broderbund a cambio de más dinero. Para su fortuna, y la de nosotros, el encargado de llevar *Prince of Persia* a DOS fue Lance Groody, uno de los programadores in house de Broderbund, que ya se había dedicado a hacer versiones del *Carmen Sandiego* para las IBM.

Para agosto de 1989 el *Prince of Persia* estaba terminado y su lanzamiento en Apple II llegaría en septiembre, sin ser uno de los principales títulos anunciados por Broderbund. Aunque la crítica alababa el juego y sus compañeros le tenían mucha fe al producto terminado, a medida que pasaban las semanas una realidad se hacía patente: no vendía demasiado. Cuando finalmente el port de DOS llegó a las bateas en 1990, la cosa también parecía ir lenta. Después de tanto trabajo, idas y vueltas, después de cinco años de la vida de una joven promesa, con todos los medios a disposición, el juego parecía condenado a un lugar mediocre.

Prince Megahit

Para junio de 1990, *Prince of Persia* había vendido tan solo 9741 copias, mientras que en ese mismo periodo de tiempo *Karateka* (un juego cinco años más viejo) había vendido 9645. La sensación de fracaso y de oportunidad desperdiciada era total para Mechner. Pero justo cuando él esperaba lo peor, fue Broderbund el que inesperadamente se puso la 10 y empezó a vender el juego en nuevos mercados y llevar nuevos ports a nuevos sistemas. La llegada del juego a Europa le dio nueva vida y en julio de 1990 vendió 10.000 copias solamente en Japón. Este empuje de marketing revitalizó el juego, que poco a poco empezó a asomarse en los charts y se fue convirtiendo en un hit que le valió la producción de una secuela inmediata: *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame*. Mechner trabajaría directamente sobre el diseño de esta secuela, pero ya bajo el ala de Broderbund y su equipo de programadores, es decir, esta vez no programó (algo similar a lo que había pedido respecto de la secuela fallida de *Karateka*). Para cuando *Prince of Persia 2* se publicó en 1993, el juego original había alcanzado la friolera de 2 millones de copias vendidas (¡y quién sabe cuántos otros millones de copias pirateadas!).

PARA CUANDO *PRINCE OF PERSIA 2* SE PUBLICÓ EN 1993, EL JUEGO ORIGINAL HABÍA VENDIDO LA FRIOLERA DE 2 MILLONES DE COPIAS.

El resto es historia, Jordan Mechner y *Prince of Persia* serían dos nombres enlazados para siempre en una franquicia que está lejos de terminarse. En 1999, *Prince of Persia 3D* fue el primer título en llegar a los polígonos y preparó el terreno para el popularísimo lanzamiento de Ubisoft en 2003, *The Sands of Time*, que daría lugar a juegos más frecuentes e incluso una película en 2010, todos proyectos en los que Mechner estuvo involucrado como consultor creativo, como para finalmente sacarse las ganas de hacer una película (de alguna manera). Hoy la franquicia está algo relegada por Ubisoft, un tanto opacada por su spin-off espiritual, *Assasin's Creed*, pero siempre está volviendo.

De alguna manera, las dudas sobre si videojuegos o cine se fueron disipando por el camino para Mechner y, en un ecosistema de videojuegos completamente diferente, sus capacidades como narrador de historias se volvieron más fuertes que su capacidad de encontrar grandes saltos técnicos, algo imposible de alcanzar por una sola persona hoy en día. Lo que seguramente sea inalterable es su carácter de genio.

PORTS

LA CANTIDAD DE PORTS DE *PRINCE OF PERSIA* FUE FUNDAMENTAL PARA SU ÉXITO EN ESE MOMENTO. ADEMÁS DEL FUNDAMENTAL PORT A DOS, LA JOYA DE MECHNER FUE LLEVADA A LA AMIGA, MASTER SYSTEM, NEC PC, TURBOGRAFX-16, NES, GAME BOY Y HASTA EN 2011 OBTUVO SU PROPIA ADAPTACIÓN MOBILE A IOS POR PARTE DE UBISOFT.





MEGA DRIVE





CONSENSO No es tal si le das una hora para decir que sí o la matás.

©Copyright 1990 Jordan Mechner

REPLAY
INVESTIGA

LA ERA DORADA DEL SOFTWARE CHARRÚA

▶ POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN



Hace exactamente un año, *Replay* les tiraba los primeros sprites de una historia de desarrollo yorugua. Agarren sus mates, saquen sus Spectrum y prepárense para una historia de 8 bits, bo.



Mientras de este lado del Plata las reinas de los 8 bits eran las Commodore Drean o CZ Spectrum, del lado uruguayo dominaban las TK-90, un clon de la ZX Spectrum. Estos equipos fueron fabricados en Brasil, cuando los hermanos húngaros George y Tomas Kovari (de allí la sigla TK) pudieron clonar el chip ULA y fabricarlo sin la licencia de Sinclair. El suelo oriental se vio prontamente poblado de una infinidad de TK-90 y sus diversos modelos.

Los inicios

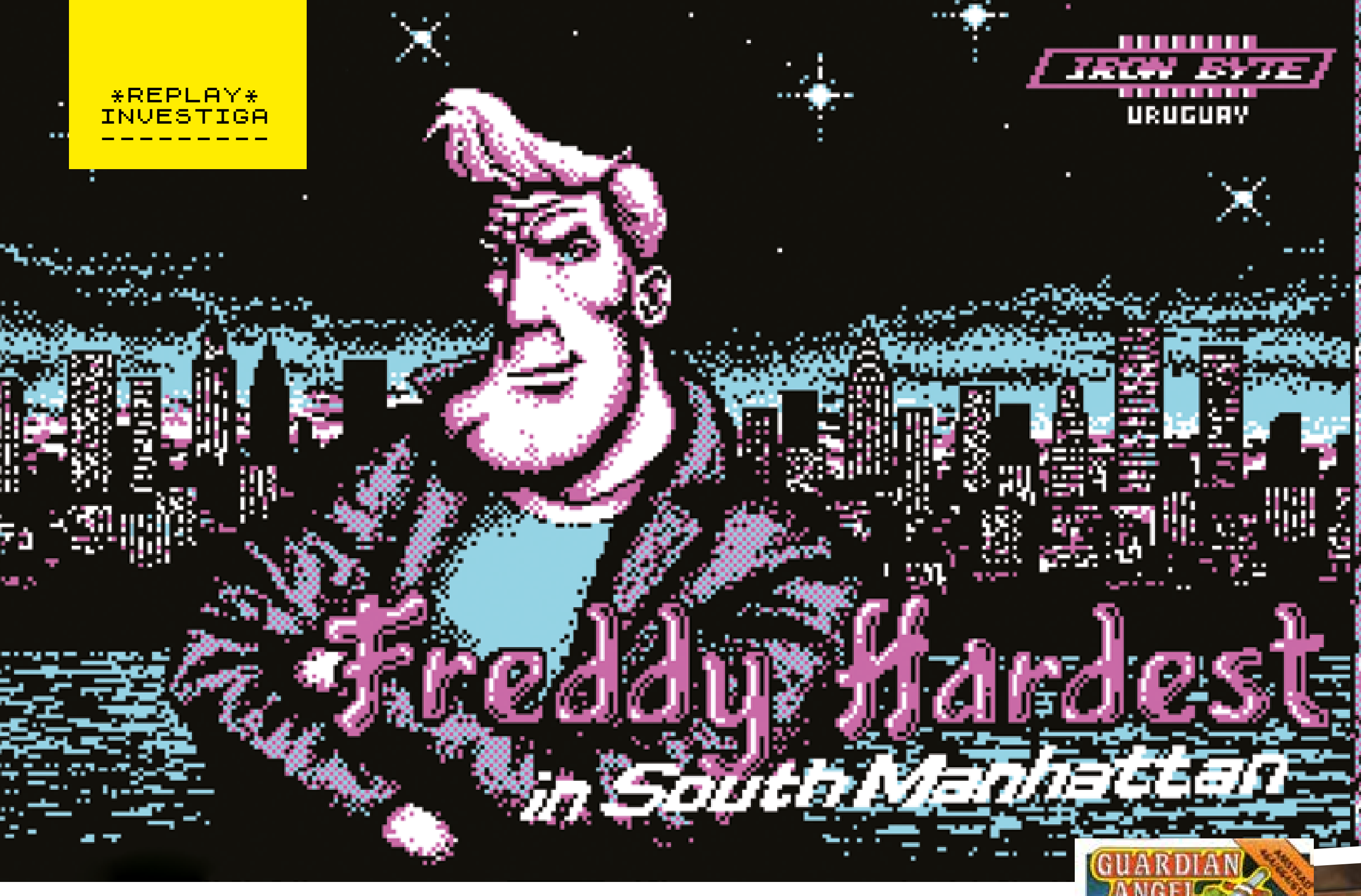
Carlos Galucci tenía 26 años cuando compró su primera homecomputer en el 82: no era una TK sino una ZX-81 original, un equipo que contaba con la friolera de 1 Kb de RAM disponible. "Casi al instante tuve que ir a comprar una expansión de 16 Kb, porque me quedaba corto para programar en Basic". El lugar predilecto para los menesteres nerdos de Montevideo era el local TK-Soft, punto de encuentro de la comunidad en torno a las computadoras clónicas que comercializaba TK. "Cuando comencé a ir al local, descubrí que los verdaderos juegos se hacían en Assembler. Me hice cliente asiduo y conocí a Roberto Eimer, con quien trabé amistad y empezamos a hacer nuestros primeros trabajos de programación". Sus primeras "changas" fueron readaptar los juegos de ZX Spectrum, ya que la ROM hackeada de las TK-90 era distinta, por lo que había que modificar el código. Por otro lado, las TK-90 tenían una falsa "interfaz de joystick" que sencillamente tomaba determinadas teclas como los inputs del joystick. Algunos juegos tenían teclas específicas para utilizar que no permitían redefinirse, por lo cual debían ser modificados: "Todo esto no era sencillo. Los juegos estaban protegidos, así que primero había que romper la protección. Una vez hecho esto, cargaba el juego en la memoria y utilizaba los comandos de peek y poke para leer pedazos de memoria y estudiar el código para modificarlo".

Cybercirujas y hackers

Roberto y Carlos siguieron con sus andanzas de hacking hasta mediados del año 88. Pero como muchos hackers, prontamente se hartaron de desguazar código ajeno y decidieron optar por algún proyecto alocado. A Roberto se le ocurrió la idea de realizar algún desarrollo de hardware que mejorara la experiencia con los datasettes. No solo eran lentos, sino que era imposible manipular archivos de manera intuitiva y sencilla. Pero ¿qué podían inventar?

"En paralelo, conocimos a los hermanos Juan, Ramiro y Ricardo Arias, genios de la programación y electrónica, que se sumaron a nuestro proyecto. Roberto nos convenció de comprar un lote de Coleco Adam, unas homecomputers que fracasaron, pero que tenían una doble casetera de muy buena calidad. Su idea era hacer un datasette, pero mejorado. Juan Arias, que era un genio de la electrónica, se llevó la grabadora a su casa. Al otro día vino con un diseño de placa ya hecho. Así nació el Hilow Datadrive, más conocido como Hilow (el nombre que habíamos adoptado para nuestra empresa), nuestra versión mejorada del datasette clásico", cuenta Carlos.

El Hilow creado por nuestros hermanos uruguayos era una pieza única de ingenio rioplatense. En un datasette común no tenías for- ▶▶▶



ma de saber qué archivos tenía el casete. Solo podías tener una vaga idea de dónde estaba grabado si seguías el contador de vueltas de la cinta. El Hilow contaba con un software que hacía las veces de *file-browser*, como si de una disquetera de la época se tratase: “En cuanto al hardware, Juan se encargó de mejorar el de la casetera, que solía romper la cinta, sacarle la traba que solo permitía leer casetes de Coleco y cambiarle los motores para que funcionase más rápido que un datasette clásico. Yo me dediqué a crear el software que interactuaba con la Spectrum. Cuando ponías un casete, el Hilow te creaba una estructura de directorios, al igual que si estuvieras usando una disquetera. De esta manera, era mucho más sencillo copiar y manipular archivos”.

Pese a ser un gran aparato, solo pudieron vender unas 170 unidades, a razón de 120 dólares por equipo. Prácticamente no le sacaban ganancias, pues el costo para hacerlo era de 90 dólares, más 20 del IVA, que era pagado por el consumidor. ¡Arriesgaban 90 dólares para ganar solamente 10! “Si hubiéramos llevado esta idea al mercado británico, quizás otra hubiera sido la historia”.

“SI HUBIÉRAMOS LLEVADO ESTA IDEA AL MERCADO BRITÁNICO, QUIZÁS OTRA HUBIERA SIDO LA HISTORIA”.

Software viral

Mientras el equipo se hallaba en pleno desarrollo de los Hilow, fue contactado por una empresa farmacéutica llamada Glaxo. Querían un videojuego para la siguiente convención de la industria de las pastillas legales. El equipo de Hilow preparó para el stand de Glaxo un juego que funcionaba en Spectrum y utilizaba el datadrive. Del juego solo nos quedan las palabras de Carlos: “Eras una jeringa que iba picando microbios, y cuando agarrabas una pastilla, que era el antibiótico que Glaxo estaba publicitando, matabas todo más rápido. Le habíamos creado un sistema de score. Vos te “logueabas” con tu nombre y podías jugar 2 veces; al final de la jornada, el médico que hiciera más puntos se llevaba un premio. Toda esa información de los scores la manejaba el datadrive”. ¿Cuál fue el resultado de esto? Glaxo copó la parada en todo el evento. A nadie le interesaba pasarse por stands con pastillas aburridas: todos querían drogarse con las pastillas cibernéticas de Hilow.

A la conquista de Europa

Los hackers de Hilow comenzaron a ganarse fama dentro del mundillo que pululaba tras la tienda de TK-Soft. Juan Gaspar, que trabajaba allí, contactó a Carlos y le propuso algo impensado: si ellos desarrollaban un juego “serio”, él se encargaría de viajar a Europa y vendérselo a quien fuera. El equipo se tomó la propuesta muy en serio y prontamente se pusieron a pensar en un juego; para esto, se sumó el dibujante Jorge



COVER ART. El Freddy Hardest II de Amstrad CPC se distribuyó con otro nombre.

HILOW. Pieza única de desarrollo de hardware charrúa.

FOTOS: SERGIO RONDAN

González, que jamás había dibujado con una computadora, pero que rápidamente se mostró como un eximio pintor de píxeles. “Jorge era un genio. Uno de los primeros dibujos que hizo fue el rostro de Mike Tyson, en 16 x 16 píxeles para Spectrum. ¡Se veía increíble, era totalmente reconocible!”.

Aunados ahora bajo el nombre de Iron Byte, los hackers charrúas desarrollaron un side-scroller de pelea llamado *Katia*. Esta mujer era una ninja que pululaba por la rambla y el puerto de Montevideo repartiendo patadas a cuanto chino contrabandista se cruzase. Lo programaron para Spectrum, MSX y C64: entendían que si querían vender un juego en el mercado profesional, debían mostrar que podían hacerlo en varias plataformas. “No cualquiera programaba para varias plataformas. Había que buscarle la vuelta, porque, si bien muchas compartían el procesador Z80, cada computadora tenía configuraciones distintas. Logramos crear una ‘pantalla idealizada’ para todas las compus de 8 bits. Luego, simplemente hacíamos modificaciones al código, dependiendo de la plataforma. La más difícil era la C64, porque todos sus chips eran propietarios y no compartía nada con el resto de las máquinas”.

Tras un arduo periplo por varios estudios, Juan Gaspar logró convencer a la gente de Dinamic. Al ver el juego, se convencieron y decidieron cerrar un acuerdo: ellos tenían pendiente la salida del *Freddy Hardest II*, por lo que deberían cambiar a Katia por el personaje emblema de Dinamic. Así, con ligeras modificaciones, Iron Byte logró publicar su primer título original: *Freddy Hardest II in South Manhattan* (1989). Dinamic tuvo que publicar el juego con una historieta que explicara por qué carajos Freddy estaba en un puerto peleando contra crotos y malvivientes, siendo que se trataba de un viajero del espacio. Estos baches se explicaban diciendo que Freddy se hallaba viajando por el tiempo y caía en este puerto chino, donde unos malosos le robaban su máquina del tiempo. Total normalidad.

De esta manera, Juan Gaspar se quedó en España haciendo de

CIRUGÍA A DISQUETE ABIERTO

DURANTE EL EVENTO DONDE ENTREVISTAMOS A CARLOS, ESTE TRAJO UNOS VIEJOS DISQUETES DE COMMODORE AMIGA DONDE SE HALLABA EL CÓDIGO FUENTE ORIGINAL. MEDIANTE UNA INTERVENCIÓN QUIRÚRGICA DIGNA DE UN NEUROCIRUJANO, LOS HACKERS MONTEVIDEANOS INTENTARON RECUPERAR EL CONTENIDO DEL DISQUETE. LAMENTABLEMENTE, NO FUE POSIBLE.



NARCO POLICE. La versión de Amiga, lejos, la más hermosa

HÉROE URUGUAYO. Carlos Galucci posando con la casaca de Replay.

nexo, mientras que el resto del equipo tenía base en Montevideo. Casi al instante, Jorge González dimitió y en su lugar ingresó Fernando Veira, para realizar la magnum opus de Iron Byte: *Narco Police*.

Narcoalienígenas en las minas de Montevideo

Con el *Freddy Hardest II* en venta, Iron Byte le demostró a Dinamic que podía desarrollar juegos para varias plataformas de 8 bits, fundamental en el esquema de negocio de los españoles. De esta manera, los amigos uruguayos se embarcaron en el siguiente título. Tenían en mente jugar con una perspectiva en 3D en tercera persona, donde el protagonista era una especie de marine del espacio luchando contra alienígenas. A la gente de Dinamic la idea de la perspectiva en 3D le fascinó, pero encontraron que el lore del juego era demasiado similar a *Aliens 2*, por lo que les sugirieron cambiar la temática por policías combatiendo narcotraficantes en una mina. El objetivo sería llegar al laboratorio de los narcos y destruir su producción de estupefacientes. Nacía así el mítico *Narco Police*.

Esta vez el juego a desarrollar requirió más horas de trabajo, debido a la complejidad de la perspectiva a implementar. "Como ninguno de nosotros vivía de eso, y como el proyecto de *Narco Police* llevó varios meses, Dinamic nos dio otros trabajos para sostenernos. Fue así que nos encargamos del port de PC de *Mega Phoenix*, las versiones de 8 bits del *Buggy Ranger* y algunas rutinas de generación de sonido en PC".

Tras unos meses de desarrollo, el juego ya se hallaba próximo a ver su estreno. "Un día nos llamó Juan desde España. Dinamic quería una demo para la semana siguiente. Nosotros hablábamos una o dos veces a la semana con Juan, unos pocos minutos, para que nos transmitiera lo que Dinamic quería. Las llamadas eran carísimas y apenas cruzábamos palabra de más. Teníamos ya una demo jugable y simplemente fuimos el viernes al courier para que despachara el juego hacia Europa. Pero pasó algo impensable. Debido a las inclemencias del tiempo, el aeropuerto estuvo cerrado y no salieron aviones por varios días. El courier no había podido enviar el juego. Estábamos hasta las manos, ¡pa, la que se nos venía!".

IRON BYTE UTILIZABA SU LÍNEA TELEFÓNICA PARA PASAR 800 KB DE UN JUEGO A TRAVÉS DE UN MÓDEM DE 300 BAUDIOS.

FOTOS: SERGIO RONDAN

Dinamic fue terminante: el juego tenía que estar para la demo pública. Ya habían citado a la prensa y no había vuelta atrás. Pero ni las tormentas ni la presión iban a frenar a nuestros hackers uruguayos. Dentro del grupo, a alguien se le ocurrió enviar el juego a España mediante una conexión de módem. Le comentaron a Juan Gaspar, quien tuvo que salir a buscar una PC con un módem. Del otro lado del Atlántico, el grupo de Iron Byte utilizaba su línea telefónica para pasar 800 Kb de un juego a través de un módem de 300 baudios. Tardaron varias horas, pero al final pudieron hacer una copia perfecta del juego. "Toda esta manganeta para zafar nos costó unos 2000 dólares de factura de teléfono..., ¡por suerte convencimos a Dinamic de que pagara una parte!".

Game Over

Narco Police salió para Commodore Amiga, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX y PC a fines de los 90. En julio del 91, Carlos viajó a España y quiso comprar el juego, porque en Uruguay, por supuesto, era imposible conseguirlo: ninguno de los juegos de Dinamic llegaron a tierras uruguayas y nadie se enteró jamás del trabajo de Iron Byte en aquel momento. "*Narco Police* estaba agotado y no lo pude conseguir. Fui a Dinamic y me dieron una caja solo con los manuales. Nadie del equipo obtuvo una copia del juego y jamás nos enteramos del éxito tremendo que tuvo".

Tras volver a Uruguay, el equipo de Iron Byte se volvió a juntar. Estaban cansados tras meses de trabajo constante y con el entusiasmo por el piso. Nadie tenía ganas de seguir en el rubro: no era redituable económicamente, el esfuerzo era enorme y los éxitos eran tan lejanos que no se podían vislumbrar. Pese a que los títulos eran bien recibidos, la distancia y la poca predisposición de Dinamic para con sus desarrolladores rioplatenses pegaron fuerte. "A fin de cuentas, nadie más quiso seguir. Todos nos desvinculamos de la industria, a excepción de Fernando Veira, el dibujante, que siguió en el rubro. Tan poca importancia le dimos a esto que juntamos todos los papeles, bocetos y borradores y los prendimos fuego".

NARCOHD

"RECIÉN ME VINE A ENTERAR DE LO QUE SIGNIFICÓ EL JUEGO PARA ALGUNAS PERSONAS CUANDO, EN 2012, VI LA REMAKE QUE HICIERON PARA PC", NOS COMENTA CARLOS, ENTRE MATE Y RISA. DICHA VERSIÓN ES UN LAVADO DE CARA DE LA ORIGINAL Y PUEDE SER ENCONTRADA EN SUS SITIOS PIRATAS PREFERIDOS.



¡A LA FLAUTA!

Ganá el *Zelda* de NES en 4 minutos con coraje, sabiduría y ejecución de código arbitrario

▶ POR GBOT

En programación, ACE (ejecución de código arbitrario) es la manipulación de un programa para que ejecute un determinado código que le “inyectamos” y nos dé un resultado que no nos debería dar. En el mundo de los videojuegos, podemos usar ACE para controlar el juego y obtener resultados de todo tipo, como conseguir ítems, activar habilidades o algo mucho mejor: saltar al final del juego. ¡Vamos a contarles cómo usar ACE para ganar el primer *Zelda* en menos de cuatro minutos!

Pero antes que nada, ¿cómo funciona esto? Es bastante complicado, pero, básicamente, es una manipulación de los sprites (es decir, los gráficos de enemigos y otros actores) en una pantalla determinada. El *Zelda* de NES admite un máximo de 11 sprites por pantalla. Antes de cargar otro sprite, el juego revisa cuántos hay en pantalla para asegurarse de que haya menos de 11 y decide si carga otro más. El sistema funciona perfecto, pero en la versión japonesa del juego (la 1.1), los programadores no tuvieron en cuenta un pequeño detalle: al usar la flauta en el cementerio, el juego tiene que cargar el sprite de un par de escaleras sobre una de las lápidas para que Link pueda seguir avanzando. Al hacer esto, el juego no revisa el número de sprites en pantalla y lo carga igual. Entonces, ¿qué pasaría si tocáramos la flauta cuando ya hubiera 11 sprites cargados? El juego no sabe en qué lugar de la memoria cargar el sprite y empieza a buscar en lugares libres. En este proceso, empieza a leer información de afuera de la tabla de memoria, entre la que están los nombres de las tres partidas del juego. Si las partidas tienen nombres específicos, en lugar de abrir las escaleras de la lápida, el juego va a transportar a Link directamente a donde está Zelda.

EL ZELDA DE NES ADMITE UN MÁXIMO DE 11 SPRITES POR PANTALLA. ENTONCES, ¿QUÉ PASARÍA SI TOCÁRAMOS LA FLAUTA CUANDO YA HUBIERA 11 SPRITES CARGADOS?

Si querés probarlo, antes que nada, asegurate de estar jugando en la versión que dijimos. Después, poneles a las tres partidas los nombres que aparecen en la imagen más arriba y seleccioná un juego nuevo en la que se llama ZELDA, para empezar una nueva partida en el modo “second quest”. Conseguí la flauta en el segundo calabozo y avanzá hasta la segunda pantalla del cementerio. Tocá ahí 11 lápidas para cargar 11 fantasmas en la pantalla. Acá viene la parte más complicada: tenés que tocar la flauta exactamente cuando suena la nota justo antes del segundo 15 de la canción del *world map* (la canción se repite cada tanto, así que no te va a correr el tiempo).

Das un par de pasos, hablás con Zelda y listo. Si lo hacés lo suficientemente rápido, podés ganar el juego en menos de lo que dura la cinemática del principio del *Ocarina of Time*.

MIRÁ EL VIDEO CON LA EXPLICACIÓN ACÁ: YOUTUBE.COM/WATCH?V=FJ9U00PMKYU (EN INGLÉS)

LE PETIT PRINCE of PERSIA

▶ PIXEL ART POR @ROBOSEPU

